
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
Consigue a Croagunk
¡EN EXCLUSIVA!
Por los expertos de Nintendo Acción
Todo lo que puedes hacer tras acabar el juego
GUÍA POKéMON
Blanco y Negro
ENTREGA FINAL
Suplemento de Nintendo Acción nº 229

A PARTIR DEL 17 DE NOVIEMBRE...

¡El mundo Pokémon se hace más grande!

Con el lanzamiento de la nueva zona de Pokémon Global Link, el Monte Escarpado, ¡puedes conseguir un Croagunk y una apariencia de Croagunk para tu C-Gear!



Usa el password para conseguir a Croagunk con la habilidad oculta Toque Tóxico.



El Monte Escarpado es una zona silvestre montañosa, enmarcada en unas colinas rocosas y al que **accedes a traves del Pokemon Dream World**. Con su lanzamiento internacional el día 17 de noviembre, la zona Monte Escarpado te permitirá hacerte amigo de Pokémon de tipo Tierra, Lucha y Fuego y en ella hallarás objetos relacionados con su paisaje rocoso. ¡Pásatelo en grande con el nuevo minijuego y los diseños completamente nuevos inspirados en el Monte Escarpado!

Podrás hacerte amigo de Croagunk en el Monte Escarpado cuando accedas a esta nueva zona, ¡pero también puedes usar la contraseña **CROACNintendoAccion** para hacerte amigo suyo ahora mismo! Croagunk y su evolución son los únicos Pokémon que **combinan los tipos Veneno y Lucha**. Normalmente, solo puedes verlos y atraparlos en Sinnoh, donde Croagunk tiene las habilidades Anticipación o Piel Seca. Sin embargo, aquí lo podrás encontrar con la **habilidad oculta Toque Tóxico**. Esta habilidad hace que Croagunk pueda envenenar a otro Pokémon solo por entrar en contacto con él. Croagunk es fuerte contra Pokémon tipo Normal, Hielo, Acero, Roca, Siniestro y Planta y, a su vez, muy resistente contra Pokémon tipo Siniestro, Lucha, Roca, Planta, Bicho y Veneno, lo que le convierte en un miembro imprescindible para cualquier equipo Pokémon.

HAZTE AMIGO DE POKÉMON DE TIERRA, LUCHA Y FUEGO EN ESTA NUEVA ZONA

INTRODUCE LA CONTRASEÑA

CRONintendoAccion

en http://es.pokemon-gl.com

Cómo decorar tu C-Gear con nuestra contraseña especial

Puedes cambiar el estilo de tu C-Gear para que se vea una imagen de Croagunk en tu copia de Pokémon Edición Negra y Pokémon Edición Blanca! Sólo tienes que introducir la contraseña que vamos a darte en el sitio web de Pokémon Global Link **http://es.pokemon-gl.com**. Así podrás llevar a tu juego la apariencia del C-Gear con Croagunk, utilizando Puya Nociva, la siguiente vez que uses Sincronizar Juego.

- La contraseña es: **CRONintendoAccion**

- La apariencia del C-Gear con Croagunk utilizando **Puya Nociva estará disponible solamente entre el 17 de noviembre de 2011 y el 9 de enero de 2012.** Recuerda que es necesario que registres el ID para Sincronizar de tu Pokémon Edición Negra o Pokémon Edición Blanca en la web de Pokémon Global Link **http://es.pokemon-gl.com**. Además, para poder obtener la apariencia del C-Gear con Croagunk utilizando Puya Nociva, deberás haber recibido anteriormente el C-Gear en el juego.





¿Quién es Croagunk?

- **Tipo:** Veneno/Lucha
- **Habilidades:** Anticipación o Piel Seca
- **Habilidad oculta:** Toque Tóxico
- **Número de la Pokédex Nacional:** 453
- **Altura:** 0,7 m
- **Peso:** 23,0 kg
- **Región donde suele encontrarse:** Sinnoh
- **Descripción de Croagunk (Pokémon Edición Negra y Pokémon Edición Blanca):** Rara vez combate limpio, pero es para asegurar su supervivencia. Es muy popular como mascota.

INTRODUCE LA CONTRASEÑA

CROACNintendoAccion

en http://es.pokemon-gl.com

✓ Guía Paso a paso ✓ Consigue todos los objetos ✓ Entrenadores

Guía de expertos POKéMON BLANCO Y NEGRO

En las siguientes páginas, el capítulo final, con: cómo derrotar al Campeón Mirto y acceder al Hall de la fama; demostrarás quién es el verdadero héroe de Leyenda de Teselia... ¡A por ello!



Sumario

Rumbo a la Liga Pokémon II

Al final de este camino te encontrarás con el Rival Cheren. Antes, te explicamos cómo salir del laberinto de la Calle Victoria, y te preparamos para lo que viene después: la Liga Pokémon.

SETAS FOONGUS Y AMOONGUSS

En la hierba oscura al noroeste de Ruta 10 verás muchos objetos tirados. Ten cuidado, porque la mayoría de ellos son en realidad Foongus o Amoonguss salvajes con la misma forma que una Poké Ball. Entre las setas se encuentran también algunos objetos.

TERRAKION EN LA CÁMARA DE PRUEBAS

Una vez te hayas encontrado con Cobalion en Cueva Loza, el Pokémon legendario Terrakion hará su aparición en el fondo de la Calle Victoria (usando Fuerza desde la cueva superior). Sale al nivel 42.



ENFERMERO

Una vez derrotes al Enfermero que se encuentra en una cueva central a media altura de la Calle Victoria, cada vez que hables con él curará a todo tu equipo Pokémon.

1. Atraviesa la Calle Victoria I

Ya sólo te queda subir la Calle Victoria para llegar a la Liga Pokémon. Deberás ir entrando y saliendo de las cuevas para ir subiendo pisos. Entra en la cueva, sube y sal justo arriba. Déjate caer por la ladera este y entra en la cueva al este.



2. Atraviesa la Calle Victoria II

Sube dos pisos y sal. Por la primera entrada puedes usar Fuerza para facilitar el camino otras veces, pero sigue por la segunda donde verás un Enfermero. Ve hacia arriba y sube dos pisos. Sal por la derecha y déjate caer a la derecha dos pisos.



3. Atraviesa la Calle Victoria III

Entra en la cueva al este y sube los dos últimos pisos hasta llegar a la salida. Si sigues a la izquierda, llegarás a otra roca donde usar Fuerza para acortar el camino, y un poco más allá verás la entrada a la Cámara de Pruebas de Terrakion.



OBJETOS

Calle Victoria

- **MÁX. REVIVIR:** Cueva Central Piso F1: Al noroeste, usando Surf.
- **CARAMELORARO:** Cueva Este Piso F1: Al norte, usando Surf.
- **ULTRABALL:** Exterior Piso F1: Dejándote caer por la ladera oeste.
- **PEPITA:** Exterior Piso F1: Dejándote caer por la ladera oeste (zona hundida).
- **MT12 (MOFA):** Exterior Piso F2: Al extremo este.
- **ULTRABALL:** Cueva Este Piso F2: En una zona elevada. Oculta.
- **HIPERPOCIÓN:** Cueva Central Piso F3: En una roca junto a la Veterana. Oculta.
- **MT02 (GARRA DRAGÓN):** Cueva Central Piso F3: Acceso desde la Cueva Interior (zona hundida).
- **REVIVIR:** Cueva Central Piso F4: En la zona tras el Enfermero. Oculto.
- **CALCIO:** Cueva Central Piso F4: Junto al Enfermero.
- **RESTAU. TODO:** Exterior Piso F4: Saliendo de una cueva al centro.
- **CURA TOTAL:** Cueva Este Piso F5: Junto a un Veterano. Oculto.
- **MT93 (VOLTIO CRUEL):** Exterior Piso F5: Dejándote caer por la ladera oeste, tras un puente.
- **CARBURANTE:** Cueva Este Piso F6: Entre dos rocas. Oculto.
- **CURA TOTAL:** Exterior Piso F6: Saliendo de una cueva al oeste.
- **MÁX. POCIÓN:** Cueva Interior: Nivel medio, al este. Oculta.
- **MÁX. REVIVIR:** Cueva Interior: Nivel medio, al centro. Oculto.

Entrenadores

CALLE VICTORIA

Esta zona cuenta con 8 entrenadores de Pokémon fuertes, incluyendo dos veteranos y cuatro entrenadores guay, todos ellos con Pokémon enormemente variados.

¡Hazte con todos!

CALLE VICTORIA

En la cueva abundan los Durant, Boldore, Woobat y Mienfoo (Deino en los pisos bajos). Afuera también hay Heatmor y Fraxure, además de Vullaby en la Edición Negra o Rufflet en la Edición Blanca.



14. Encuentro con el Rival Cheren

Una vez hayas superado la Liga Pokémon y hablado con Cheren en Ruta 5, este te estará esperando en la cueva superior de Calle Victoria para retarte a una batalla cada día con el siguiente equipo. Vuelve cada día para retarle tú a una nueva batalla.

RIVAL CHEREN (sólo un inicial y un mono)

LIEPARD	LIEPARD	GIGALITH	HAXORUS
NV. 65	NV. 65	NV. 65	NV. 65
Sorpresa	Ida y Vuelta	Giga Impacto	Enfado
Golpe Aéreo	At. Rápido	Roca Afilada	Tijera X
Garra Umbría	Tajo Aéreo	Terremoto	Avalancha
Tajo Umbrío	Imagen	Trampa Rocas	Surf
Hab: Liviano	Hab: Afortunado	Hab: Robustez	Hab: Rivalidad

SIMISAGE	SIMISEAR	SIMIPOUR
NV. 65	NV. 65	NV. 65
Energibola	Lanzallamas	Surf
Demolición	Demolición	Demolición
Avalancha	Avalancha	Avalancha
Vendetta	Vendetta	Vendetta
Hab: Gula	Hab: Gula	Hab: Gula

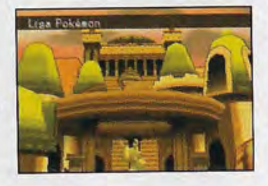
SERPERIOR	EMBOAR	SAMUROTT
NV. 67	NV. 67	NV. 67
Enrosque	Envite Ígneo	Hidro Bomba
Hoja Aguda	Testarazo	Ventisca
Lluevehojas	Demolición	Tijera X
Cola Dragón	Voltio Cruel	Acua Jet
Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente

La Liga Pokémon

Para poder llegar a N y Mirto, debes superar el reto de la Liga Pokémon. En ella te esperan los cuatro entrenadores más poderosos de Teselia tras Mirto, N y Ghechis, por lo que no será un reto sencillo.

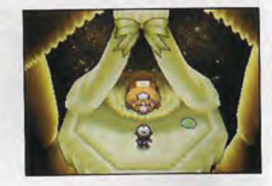
1. Bienvenido a la Liga Pokémon

Tras superar el control de medallas de la Ruta 10 y el reto de la Calle Victoria, la Liga Pokémon es el reto definitivo para ser el mejor entrenador. Para ello deberás retar a los cuatro miembros del Alto Mando, en el orden que quieras.



2. Alto Mando Catleya

Catleya es toda una especialista en Pokémon de tipo Psíquico, débiles a los ataques de tipo Siniestro, Fantasma y Bicho. Sus Pokémon suelen usar Psíquico y Bola Sombra, así como ataques eléctricos (Trueno, Rayo, Rayo Carga).



ALTO MANDO CATLEYA			
REUNICLUS	MUSHARNA	SIGILYPH	GOTHITELLE
NV. 48	NV. 48	NV. 48	NV. 50
Psíquico	Psíquico	Psíquico	Psíquico
Energibola	Bola Sombra	Rayo Hielo	Rayo
Onda Certera	Rayo Carga	Tajo Aéreo	Paz Mental
Trueno	Reflejo	Bola Sombra	Bola Sombra
Hab: Muro Mágico	Hab: Sincronía	Hab: Piel Milagro	Hab: Cacheo

3. Alto Mando Aza

Aza prefiere los Pokémon de tipo Siniestro, que son débiles a los ataques de Lucha y Bicho, aunque puedes aprovechar las debilidades de sus tipos secundarios (Volador, Agua, Fuego). Su ataque preferido es Triturar, y Tajo Umbrío.



ALTO MANDO AZA			
SCRAFTY	KROOKODILE	LIEPARD	BISHARP
NV. 48	NV. 48	NV. 48	NV. 50
Demolición	Terremoto	Sorpresa	Tijera X
Puya Nociva	Juego Sucio	Tajo Umbrío	Tajo Umbrío
Triturar	Triturar	Golpe Aéreo	Golpe Aéreo
Ataque Arena	Garra Dragón	Atracción	Garra Metal
Hab: Autoestima	Hab: Intimidación	Hab: Flexibilidad	Hab: Competitivo

4. Alto Mando Anís

Usa Pokémon de tipo Fantasma, cuya debilidad son los ataques Siniestro y Fantasma. Su ataque preferido es Bola Sombra, que va con un ataque del tipo secundario de cada Pokémon (Surf, Terremoto, Llamarada).



ALTO MANDO ANÍS			
COFAGRIGUS	JELLICENT	GOLURK	CHANDELURE
NV. 48	NV. 48	NV. 48	NV. 50
Psíquico	Energibola	Demolición	Psíquico
Bola Sombra	Salmuera	Terremoto	Bola Sombra
Fuego Fatuo	Surf	Puño Sombra	Llamarada
Hierba Lazo	Bola Sombra	Maldición	Vendetta
Hab: Momia	Hab: Cuerpo Maldito	Hab: Puño Férreo	Hab: Cuerpo Llama

5. Alto Mando Lotto

Lotto sólo utiliza Pokémon de tipo Lucha puros, por lo que caerá rápidamente con ataques Volador o Psíquico. Además de los variados ataques de tipo Lucha que usa, todos sus Pokémon pueden usar Roca Afilada o Avalancha de tipo Roca.



ALTO MANDO LOTTO			
THROH	SAWK	CONKELDURR	MIENSHAO
NV. 48	NV. 48	NV. 48	NV. 50
Llave Corsé	Golpe Kárate	Machada	Patada Salto
Terratemblor	Represalia	Represalia	Represalia
Roca Afilada	Roca Afilada	Roca Afilada	Ida y Vuelta
Vendetta	Hierba Lazo	Hierba Lazo	Avalancha
Hab: Agallas	Hab: Robustez	Hab: Potencia Bruta	Hab: Foco Interno

6. Activa la estatua

Cada vez que derrotes a un miembro del Alto Mando, una de las luces de la estatua se encenderá. Enciende todas y la estatua se convertirá en un ascensor que te lleva frente a unas enormes escaleras que preceden a la sala donde se encuentra el Campeón.



7. N ha derrotado a Mirto

En la sala del Campeón alcanzas a ver los últimos momentos de la batalla de N contra el Campeón Mirto. Mirto ha caído derrotado y le suplica a N que no separe a la gente de sus Pokémon. N no parece dispuesto a ceder en sus ideales, pero justo entonces apareces tú, y N te sale al encuentro. El Orbe Oscuro (o el Orbe Claro) que portas reacciona con el dragón legendario, pero N decide que ese no es lugar para invocar al dragón y entonces provoca el alzamiento de su palacio.





PALACIO DE N

Puedes acceder al Palacio de N por primera vez poco después de que N derrote a Mirto, aunque puedes usar el teletransporte con el Centro Pokémon para salir y entrar de palacio. Una vez derrotes a N y a Ghechis, no podrás volver al palacio.

CENTRO POKÉMON MONUMENTAL

El Centro Pokémon de la Liga Pokémon tiene un diseño acorde al castillo de la Liga Pokémon y no cuenta con servicios de conexión wireless o Wi-Fi. Sin embargo, mientras no hayas derrotado a N y a Ghechis, un recluta del Equipo Plasma te permitirá volver al Palacio de N en cualquier momento

VUELVE A LA LIGA POKÉMON

Podrás retar al verdadero Campeón de la Región de Teselia después de haber derrotado a N y Ghechis en el Palacio de N, y nuevamente al Alto Mando. Tras derrotar al Campeón Mirto, tú y tu equipo entraréis en el Hall de Fama.

LÍDER CATLEYA		
MUSHARNA	REUNICLUS	SIGILYPH
NV. 71	NV. 71	NV. 71
Psíquico	Psíquico	Psíquico
Hipnosis	Energibola	Rayo Hielo
Come Sueños	Onda Certera	Tajo Aéreo
Reflejo	Trueno	Foco Respl.
Hab: Sincronía	Hab: Muro Mágico	Hab: Piel Milagro
GOTHITELLE	BRONZONG	METAGROSS
NV. 71	NV. 71	NV. 73
Psíquico	Psíquico	Cabezazo Zen
Rayo	Foco Respl.	Puño Bala
Vendetta	Vendetta	Terremoto
Camelo	Rayo Carga	Giga Impacto
Hab: Cacheo	Hab: Levitación	Hab: Cuerpo Puro

LÍDER AZA		
SHARPEDO	SCRAFTY	KROOKODILE
NV. 71	NV. 71	NV. 71
Acua Jet	Demolición	Terremoto
Cascada	Puya Nociva	Juego Sucio
Tajo Umbrío	Triturar	Antiaéreo
Terremoto	Testarazo	Enfado
Hab: Piel Tosca	Hab: Autoestima	Hab: Intimidación
LIEPARD	DRAPION	BISHARP
NV. 71	NV. 71	NV. 73
Sorpresa	Colm. Rayo	Tijera X
Tajo Umbrío	Colm. Ígneo	Tajo Umbrío
Golpe Aéreo	Colmillo Ven.	Golpe Aéreo
Golpe Bajo	Triturar	Guillotina
Hab: Flexibilidad	Hab: Arm. Bat.	Hab: Competitivo

LÍDER LOTTO		
BRELOOM	THROH	SAWK
NV. 71	NV. 71	NV. 71
Ultrapuño	Terremoto	A Bocajarro
Espora	Fuerza Bruta	Represalia
Hierba Lazo	Represalia	Roca Afilada
Gancho Alto	Hierba Lazo	Puya Nociva
Hab: Efec. Espora	Hab: Agallas	Hab: Robustez
TOXICROAK	MIENSHAO	CONKELDURR
NV. 71	NV. 71	NV. 73
Cargatóxica	Pat. S. Alta	Machada
Tóxico	Sorpresa	Terremoto
Puntapié	Ida y Vuelta	Roca Afilada
Terremoto	Acróbata	Vendetta
Hab Anticipación	Hab: Foco Interno	Hab: Potencia Bruta

LÍDER ANÍS		
COFAGRIGUS	JELLICENT	GOLURK
NV. 71	NV. 71	NV. 71
Psíquico	Psíquico	Machada
Bola Sombra	Bola Sombra	Terremoto
Fuego Fatuo	Hidro Bomba	Puño Sombra
Energibola	Onda Tóxica	Maldición
Hab: Momia	Hab Cuerpo Maldito	Hab: Puño Férreo
FROSLASS	DRIFBLIM	CHANDELURE
NV. 71	NV. 71	NV. 73
Psíquico	Psíquico	Psíquico
Bola Sombra	Bola Sombra	Bola Sombra
Ventisca	Acróbata	Llamarada
Canto Helado	Trueno	Vendetta
Hab Manto Níveo	Hab: Resquicio	Hab: Cuerpo Llama

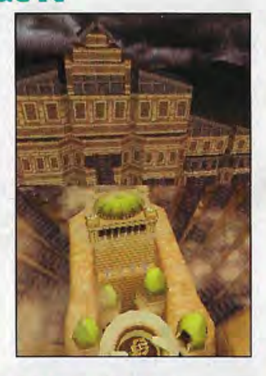
CAMPEÓN MIRTO		
ACCELGOR	BOUFFALANT	DRUDDIGON
NV. 75	NV. 75	NV. 75
Onda Certera	Ariete	Enfado
Zumbido	Megacuerno	Fuerza Bruta
Yo Primero	Terremoto	Tajo Umbrío
Energibola	Roca Afilada	Vendetta
Hab: Hidratación	Hab: Herbívoro	Hab: Piel Tosca
VANILLUXE	ESCAVALIER	VOLCARONA
NV. 75	NV. 75	NV. 77
Ventisca	Tijera X	Sofoco
Foco Respl.	Cabezahierro	Danza Aleteo
Pantalla Luz	Golpe Aéreo	Zumbido
Armad. Ácida	Giga Impacto	Hiperrayo
Hab Gélido	Hab: Enjambre	Hab: Cuerpo Llama

El Palacio de N

De las profundidades de la tierra ha surgido un extraño y enorme palacio que amenaza con dominar la región de Teselia. Adéntrate en él y busca a N para enfrentarte en una legendaria batalla Pokémon.

1. El Palacio de N

A la orden de N, las nubes comienzan a oscurecerse alrededor de la sede de la Liga. La tierra comienza a temblar y toda la estructura de la Liga Pokémon se mueve mientras un enorme palacio diez veces más grande surge de las entrañas de la tierra. Con un enorme ruido, el palacio lanza violentamente pasarelas negras hacia la Liga Pokémon, y una da de lleno en la sala donde os encontráis N, Mirto y tú. N se adentra en el palacio, te espera para la batalla.



2. Emboscada de Sabios

Sube por la pasarela negra. En el recibidor te esperan los seis sabios del Equipo Plasma para impedirte el paso con sus Pokémon, pero justo entonces aparecen casi todos los líderes de Gimnasio de Teselia para hacerles frente y dejarte paso.



3. Investiga el Palacio

Según vayas avanzando por el Palacio de N procura entrar en todas las salas, dado que una vez derrotes a N no podrás volver al palacio. Por el camino te irán apareciendo miembros del Trío Sombrío para irte explicando cosas sobre la vida de N. Además, verás a sus hermanas o su sala de juegos, añadiendo misterio a la figura de este personaje. En una habitación puedes acceder al PC para sacar Pokémon, y en otras hay un teletransporte para volver a la Liga Pokémon.





COMODIDADES QUE HAY EN EL PALACIO DE N

→**Musa del Amor:** Si hablas con la chica de pelo rosa de la habitación del centro del segundo piso, te curará a todo tu equipo Pokémon.

→**PC de Trufa:** En la habitación de la derecha del tercer piso se encuentra un PC de donde puedes retirar a los Pokémon que tengas guardados en las Cajas.

→**Teletransporte:** Un recluta del equipo Plasma de la habitación izquierda del tercer piso, te permite volver al Centro Pokémon de la Liga Pokémon. Allí otro recluta te llevará de vuelta al Palacio de N.

CAPTURA OBLIGATORIA

La captura de Reshiram (o Zekrom) es obligatoria salvo que tengas tanto el Equipo como todas las Cajas del PC totalmente llenas de Pokémon, en cuyo caso no podrás capturar al Pokémon en este momento, aunque te lo podrás encontrar en la Torre Duodraco. Ninguno de ellos puede ser variocolor (shiny).

OBJETOS

Palacio de N

* **MÁX. POCIÓN:** Piso F2, habitación de la derecha.
* **MÁX. REVIVIR:** Piso F3, habitación del centro.
* **ULTRABALL:** Piso F3, regalo de un recluta del Equipo Plasma (te da más si te quedas sin PokéBall).
* **CARAMELORARO:** Piso F4, en el cuarto de juegos de N.
* **RESTAU. TODO:** Piso F4, habitación del centro.

4. Invoca a Reshiram y Zekrom

Ghechis te espera en el último piso en la entrada a la Sala del Trono. En ella, N invoca a su Dragón legendario, y provoca la reacción del Orbe Claro o el Orbe Oscuro, y la aparición del Dragón legendario que contiene.



5. Captura a Reshiram y Zekrom

Antes de enfrentarte a N para ver qué futuro de Teselia prevalece, si la liberación de los Pokémon o su conexión con los humanos, deberás capturar a Reshiram (Edición Negra) o a Zekrom (Edición Blanca) al nivel 50.



6. La batalla del Héroe

Después, N sanará a tu equipo y comenzará la batalla por ver quién es el héroe de la leyenda de Teselia. Antes de la gran batalla podrás meter al Reshiram o Zekrom recién capturado en la primera posición de tu equipo



N HARMONÍA			
RESHIRAM ED. BLANCA	ZEKROM ED. NEGRA	CARRACOSTA	VANILLUXE
NV. 52	NV. 65	NV. 50	NV. 50
Llama Fusión	Ida y Vuelta	Acua Jet	Vaho Gélido
Hiperrayo	At. Rápido	Cascada	Ventisca
Paranormal	Tajo Aéreo	Roca Afilada	Granizo
Reflejo	Imagen	Triturar	Foco Respl.
Hab: Turbollama	Hab: Afortunado	Hab: Robustez	Hab: Gélido

KLINKLANG	ZOROARK	ARCHEOPS
NV. 50	NV. 50	NV. 50
Rayo	Tajo Umbrío	Garra Dragón
Foco Respl.	Lanzallamas	Acróbata
Hiperrayo	Onda Certera	Roca Afilada
Eco Metálico	Represalia	Triturar
Hab: Más	Hab: Ilusión	Hab: Flaqueza

7. La batalla del Villano

El fundador del Equipo Plasma se enfada mucho con N por su derrota, pero no está dispuesto a admitir lo que ha pasado y dejar que sus planes se queden sin cumplirse. Decide retarte a un combate de Pokémon para eliminarte.



GHECHIS HARMONÍA		
COFAGRIGUS	BOUFFALANT	SEISMITOAD
NV. 52	NV. 52	NV. 52
Protección	Ariete	Agua Lodosa
Bola Sombra	Voltio Cruel	Onda Tóxica
Psíquico	Terremoto	Terremoto
Tóxico	Puya Nociva	Danza Lluvia
Hab: Momia	Hab: Audaz	Hab: Nado Rápido
BISHARP	EELEKTROSS	HYDREIGON
NV. 52	NV. 52	NV. 54
Tajo Umbrío	Triturar	Pulso Dragón
Tijera X	Voltio Cruel	Surf
Roca Afilada	Lanzallamas	Llamarada
Repr. Metal	Acróbata	Onda Certera
Hab Competitivo	Hab: Levitación	Hab: Levitación

8. El adiós de N

Tras derrotar a Ghechis, Cheren y Mirto se lo llevan detenido, y N decide buscar nuevos horizontes volando en su Dragón legendario. Poco después se le avista sobrevolando tierras lejanas con su dragón, persiguiendo sus ideales.



9. Ayuda a Handsome a buscar a los Sabios

Una vez ya en casa descansado, tu madre te da la enhorabuena por haber derrotado a la Liga Pokémon y al Equipo Plasma. Entonces llega el agente internacional Handsome y te pide que le ayudes a buscar a los Siete Sabios. También te regala la Supercaña.





Los sabios del Equipo Plasma

Has acabado con N y Ghechis ha sido detenido por la policía. Sin embargo, Handsome te pide que le ayudes a buscar al resto de los dirigentes del Equipo Plasma, que se esconden por toda Teselia.

1. Sabio Ruga en Ruta 18

El primero de los Sabios que tienes que localizar y vencer se encuentra al final de la Ruta 18, usando Surf desde Pueblo Arcilla. Te regala la MT 32 (Doble Equipo) antes de que Handsome le detenga.



2. Sabio Blau en Solar de los Sueños

El siguiente está algo más al norte, en el Solar de los Sueños, cerca de Ciudad Gres. Ahora podrás acceder al sótano de la instalación por unas escaleras, y al salir al exterior Blau te sale al encuentro. Te regala la MT 75 (Danza Espada).



3. Sabio Ryoku en Castillo Ancestral

Desde Ciudad Porcelana ve al Castillo Ancestral. En la entrada, Encina te da un Caramelo Furia para despertar a los Darmanitan. Ve a la sala inferior, supera el laberinto (Abj, Izq, Abj, Izq, Izq, Arr) y Ryoku. Te regala la MT 04 (Paz Mental).



4. Captura a Volcarona salvaje

Si avanzas a la sala del trono del Castillo Ancestral, verás que hay un Pokémon esperándote. Se trata de Volcarona, un Pokémon muy poderoso que se encuentra al nivel 70. Vuelve cuando puedas capturarle con mayor facilidad.



5. Sabio Menek en Alm. Frigoríficos

Tu búsqueda sigue al sur de Ciudad Fayenza, en los Almacenes Frigoríficos. El Sabio Menek se encuentra al fondo de la zona de contendedores frigoríficos, donde le derrotaste la última vez. Te regala la MT 01 (Afilagarras).



6. Sabio Sumra en Cueva Electrorroca

Un poco más al norte de Ciudad Fayenza, en la Cueva Electrorroca, se encuentra el Sabio Sumra. Lo verás al sur de la segunda planta, y llamará a dos reclutas para que le defiendan en batalla. Te regala la MT 69 (Pulimento).



7. Sabio Giallo en Ruta 14

El último sabio del Equipo Plasma está en una de las nuevas rutas al noreste de Teselia, la Ruta 14. Se encuentra en la zona superior del acantilado, tras usar Surf y Cascada en el río. Te regala la MT 08 (Corpulencia).



8. Noticias de N

Una vez hayas ayudado a Handsome a capturar a todos los sabios (el orden da igual), el agente te informará de que se ha avistado a un chico muy parecido a N (Natural Armonía Gropius) en tierras muy lejanas montando un dragón.



Por el noreste de Teselia

Esta zona oculta diversos misterios y algunas ciudades y pueblos interesantes. Partimos de Ciudad Mayólica por el Puente Progreso y rodeamos al noreste de Teselia hasta llegar a Ciudad Caolín.

1. Atraviesa Puente Progreso

Es hora de comenzar a explorar la zona noreste de Teselia, para lo que debes cruzar el Puente Progreso que sale de Ciudad Mayólica al este. En mitad del puente el Trío Sombrío sale a tu encuentro para entregarte la Diamansfera, la Lustresfera y la Griseosfera por orden de Ghechis. Se trata de los objetos que potencian las habilidades de los Pokémon Dialga, Palkia y Giratina respectivamente. Tras entregarte los objetos, desaparecen para no volver a verles más.





OBJETOS

Puente Progreso

* **P. VIGOR, P. MÚSCULO, P. AGUANTE, P. INTELECTO, P. MENTE, P. ÍMPETU, P. BELLA:** Pisando una sombra de pájaro.
* **SETA GRANDE:** Regalo de un Patrat si aciertas que tiene el objeto.
* **DIAMANSFERA, LUSTRESFERA, GRISEOSFERA:** Regalo de un miembro del Trío Sombrío.

Ruta 15

* **BAYA ZIDRA (X2):** Regalo por vencer a los Pokémon Ranger.
* **ULTRABALL:** Junto a una roca en el centro. Oculta.
* **MÁX. REVIVIR:** Al fondo del acantilado junto al Laboratorio Transfer. Oculto.
* **MT09 (CARGATÓXICA):** Al fondo del acantilado, en la hierba oscura, usando Fuerza.
* **MEJORA:** Al sureste, usando Fuerza.

SOMBRAS DE PÁJARO

Cuando cruces el Puente Progreso, presta atención a las sombras que podrían aparecer en el suelo, generalmente acompañadas del sonido de un aleteo cercano. Si pisas una de estas sombras, podría aparecer un Swanna salvaje entre los niveles 47 y 50. También puedes conseguir alguna de las plumas que hemos listado en el cuadro de objetos.

MAGIKARP A LA VENTA

Un señor en el Puente Progreso te ofrece un Magikarp de nivel 5 por 500 Poké. Debes tener un espacio libre en el equipo para poder comprarlo.

EL NÚMERO DE LOS PATRAT

Una vez que has hablado con una chica en el Puente Villa, podrás asistir al número de los Patrat una vez al día en el Puente Progreso. Si aciertas qué Patrat tiene la Seta Grande, te la regalará.

EL FANTASMA DE PUENTE PROGRESO

En la zona este de Puente Progreso podrás ver a una niña junto a un hombre. Si te acercas a ella, desaparecerá. Según la señora del piso inferior, parece que una niña solía jugar con un Abra por los alrededores.

COMBATE TRIPLE O ROTATORIO

Frente al ascensor del lado este del Puente Progreso se encuentra una poderosa entrenadora Pokémon. En la Edición Blanca te reta a un Combate Rotatorio, mientras que en la Edición Negra te reta a un Combate Triple. Esta entrenadora te vuelve a retar a un combate Pokémon de vez en cuando.

INTERCAMBIO EN LA CARAVANA

La chica que vive en la Caravana te propone el siguiente intercambio: Un Ditto cualquiera a cambio de su Rotom de nivel 60 con un Elixir Máx. equipado. Puedes encontrar Ditto salvajes en el Boquete Gigante.

2. Explora la Ruta 15

Al otro lado de Puente Progreso, la Ruta 15 es una zona muy escarpada llena de acantilados en la que se encuentra el Laboratorio Transfer. La ruta siempre está cubierta por una densa Niebla, salvo el día de tu cumpleaños.



¡Hazte con todos!

RUTA 15

En esta ruta verás tus primeros Pokémon de PokéDex Nacional, como Marowak, Fearow, Gligar, Kangaskhan o Pupitar. También Sawk y Throh según la versión.



3. Descubre el Laboratorio Transfer

En la Ruta 15 se encuentra el Laboratorio Transfer. Gracias a él podrás traspasar tus Pokémon desde las Ediciones Diamante, Perla, Platino, Oro HeartGold y Plata SoulSilver a tu Edición Blanca o Negra por medio de un sencillo mecanismo de captura.



Entrenadores

RUTA 15

En Ruta 15 hay 5 entrenadores, dos de ellos rangers con Pokémon de tipo Planta, así como un Montañero con Pokémon rocosos y una Luchadora con luchadores.

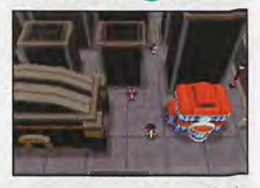
4. Explora el Bosque Blanco

Si juegas en la Edición Blanca, al este de Ruta 14 se encuentra el Bosque Blanco, una enorme zona boscosa cuyo número y altura de sus árboles depende de las veces que visites la Ciudad Negra de un amigo en la Zona Nexo.



5. Desubre Ciudad Negra

Si juegas en la Edición Negra, al este de Ruta 14 se encuentra la Ciudad Negra, una enorme ciudad cuyo número y altura de sus edificios depende de las veces que visites el Bosque Blanco de un amigo en la Zona Nexo.



FUNCIONAMIENTO DEL LABORATORIO TRANSFER

El procedimiento de captura de Pokémon se estructura en dos pasos:

→**Transferencia de Pokémon:** En esta fase debes transferir tus Pokémon desde tu Edición Diamante, Perla, Platino, Oro HeartGold o Plata SoulSilver.

Para ello, debes hablar con el Profesor Compi, guardar la partida e iniciar la comunicación inalámbrica de la primera Nintendo DS.

→**Enciende la otra Nintendo DS con una tarjeta DS de Edición Diamante, Perla, Platino, Oro HeartGold o Plata SoulSilver.** Luego selecciona Descarga DS y después ID Pokétransfer.

→**Finalmente deberás elegir qué 6 Pokémon enviar a tu Edición Blanca o Negra.** Ten en cuenta que no podrás devolverlos a su juego de origen.

Para ello existen ciertas restricciones:

▸**Objetos:** Los Pokémon transferidos no pueden traerse objetos equipados.

▸**Movimientos:** Los Pokémon transferidos no pueden conocer movimientos aprendidos mediante Máquina Oculta (MO) en el juego de origen.

▸**Pokémon:** Se puede transferir a cualquier Pokémon legítimo mientras no sea un Huevo o el Pichu Picoreja. Puedes transferir a Celebi, Entei, Suicune y Raikou de evento por medio del Trasladador Pokémon de Ciudad Porcelana, y que sólo así activarán los eventos de Zorua y Zoroark.

→**Captura de Pokémon:** A continuación deberás capturar de nuevo a tus Pokémon jugando a un pequeño minijuego. En este minijuego verás a los Pokémon transferidos salir de entre unos arbustos, y deberás dispararles con un arco que lanza Poké Ball para capturarles justo en el momento en el que se asomen. Los Pokémon más raros tienden a ser más rápidos y difíciles de capturar.

Existe un límite de tiempo para capturar a los Pokémon, y cuando vaya quedando poco tiempo el Dulce Aroma de los arbustos adormecerá a los Pokémon facilitando su captura. Al final del tiempo, los Pokémon no capturados volverán al juego de origen, aunque puedes volver a transferirlos las veces que quieras hasta que los captures. No existe un límite al número de Pokémon transferidos al día.

TAMAÑO DEL BOSQUE BLANCO (O CIUDAD NEGRA)

El tamaño y la cantidad de árboles y hierba del Bosque Blanco (o el número y tamaño de los edificios de Ciudad Negra) depende del número de entrenadores que vivan en él. Al comenzar la partida, el Bosque Blanco (o Ciudad Negra) se encuentra totalmente ocupado con 10 entrenadores y según va pasando el tiempo los personajes van abandonando el Bosque Blanco (o Ciudad Negra) porque no les haces caso hasta que no queda ninguno. Esto implica que cuanto más tardes en pasarte el juego y llegar al Bosque Blanco (o Ciudad Negra), más desierta estará la zona y menos árboles o edificios tendrá.

Para recuperar a los entrenadores, deberás visitar la Ciudad Negra (o Bosque Blanco) de un amigo por medio de la Zona Nexo (no sirve de nada visitar la misma zona de otro amigo, p. ej. un Bosque Blanco si tú tienes el Bosque Blanco). De esta manera podrás recuperar entrenadores en el Bosque Blanco (o Ciudad Negra) y conocer entrenadores nuevos en función de los que vivieran en la Ciudad Negra (o Bosque Blanco) de tu amigo hasta el máximo de 10 entrenadores.

Para conservar a los entrenadores, debes interactuar frecuentemente con ellos. Cada día que pase se aburrirán más de estar en el Bosque Blanco (o Ciudad Negra), y cuando lleguen a su máximo de aburrimiento se marcharán del bosque o ciudad. Para evitarlo, debes visitar el Bosque Blanco (o Ciudad Negra) todos los días y hablar con ellos:

Acción	Ab.
Por cada día que pasa	+5
Por entrar en la zona	-3
Por luchar con el entrenador (Ciudad Negra)	-10
Por hablar con el entrenador (Bosque Blanco)	-10

El aguante depende de cada entrenador, que tiene un máximo de puntos de aguante a partir del cual cual decidirá abandonar el bosque. De esta manera, los entrenadores abandonarán el bosque cuando pasen entre 4 y 16 días sin realizar acción alguna.

ENTRENADORES Y OBJETOS EN EL BOSQUE BLANCO

En el Bosque Blanco podrás encontrar varios objetos distintos cada día, en función de qué entrenadores vivan en el Bosque Blanco en cada momento. El número exacto en realidad depende del azar: entre 0 y el número de entrenadores que haya en el bosque (hasta 10). Los Pokémon salvajes que salen en la hierba y en el agua, también dependen de los entrenadores que haya en cada momento. Siempre salen al nivel 5.

CASA DEL ALCALDE EN BOSQUE BLANCO

En la Casa del Alcalde del Bosque Blanco, el alcalde del pueblo te pedirá que le muestres un Pokémon diferente cada día. Si le traes ese Pokémon, te regalará una de las siguientes Bayas: Baya Atania, Baya Meloc, Baya Zanama, Baya Ziuela o Baya Oram.

En su casa se encuentran además dos entrenadores que te retarán a una Combate Triple:

→**Escolar Ciro:** Scrafty, Cofragrigus y Reuniclus al nivel 65.

→**Seño Beatriz:** Chandelure, Cinccino y Vanilluxe al nivel 65.

Entrenador	Ab.	Objeto	Hierba	Agua
Entre. guay Malena	80 puntos (16 días)	Piedra Solar	Piedra Solar	Piedra Solar
Marquesa Pitu	30 puntos (6 días)	Piedra Alba	Piedra Alba	Piedra Alba
Mochilera Sarah	80 puntos (16 días)	Piedra Día	Piedra Día	Piedra Día
Niño Bien Alonso	70 puntos (14 días)	Poké Ball	Poké Ball	Poké Ball
Escolar Azucena	70 puntos (14 días)	Poké Ball	Poké Ball	Poké Ball
Chica Carme	70 puntos (14 días)	Acopio Ball	Acopio Ball	Acopio Ball
Oficinista Cira	70 puntos (14 días)	Hueso Raro	Hueso Raro	Hueso Raro
Duque Cirilo	20 puntos (4 días)	Miel	Miel	Miel
Mochilera Elisa	70 puntos (14 días)	Turno Ball	Turno Ball	Turno Ball
Luchadora Irais	70 puntos (14 días)	Piedra Hoja	Piedra Hoja	Piedra Hoja
Montañero Loeb	70 puntos (14 días)	Seta Grande	Seta Grande	Seta Grande
Pkmn Ranger Melas	70 puntos (14 días)	Piedra Agua	Piedra Agua	Piedra Agua
Escolar Olao	70 puntos (14 días)	Malla Ball	Malla Ball	Malla Ball
Científico Rober	70 puntos (14 días)	Buceo Ball	Buceo Ball	Buceo Ball
Empresario Tristán	70 puntos (14 días)	P. Amarilla	P. Amarilla	P. Amarilla
Entre. guay Vito	70 puntos (14 días)	Piedra Fuego	Piedra Fuego	Piedra Fuego
Pkmn Ranger Dorita	30 puntos (6 días)	Parte Azul	Parte Azul	Parte Azul
Oficinista Esther	30 puntos (6 días)	Nido Ball	Nido Ball	Nido Ball
Mochilero Giuseppe	30 puntos (6 días)	Piedra Oval	Piedra Oval	Piedra Oval
Calvo Honorio	30 puntos (6 días)	Mini Seta	Mini Seta	Mini Seta
Empresario Jerry	30 puntos (6 días)	Parte Roja	Parte Roja	Parte Roja
Veterano Ken	30 puntos (6 días)	Piedratrueno	Piedratrueno	Piedratrueno
Seño Lola	30 puntos (6 días)	Ultraball	Ultraball	Ultraball
Joven Max	30 puntos (6 días)	Superball	Superball	Superball
Karateka Pascual	30 puntos (6 días)	Veloz Ball	Veloz Ball	Veloz Ball
Escolar Pietro	30 puntos (6 días)	Polvoestelar	Polvoestelar	Polvoestelar
Damisela Romina	30 puntos (6 días)	Esc. Corazón	Esc. Corazón	Esc. Corazón
Científica Sole	30 puntos (6 días)	Parte Verde	Parte Verde	Parte Verde
Mochilero Don	20 puntos (4 días)	Piedra Noche	Piedra Noche	Piedra Noche
Veterana Lila	20 puntos (4 días)	Piedra Lunar	Piedra Lunar	Piedra Lunar

6. Avanza por Ruta 14

Sal del Bosque Blanco (o C. Negra) por el noreste para entrar en la Ruta 14. Se trata de una ruta muy escarpada y se encuentra atravesada por un río. Si sigues el camino llegarás a Pueblo Arenisca, pero si vas contra corriente descubrirás el Santuario.



¡Hazte con todos!

RUTA 14

En esta ruta puedes encontrar algunos Jigglypuff, Golduck y Tropius, además de Altaria, Drifblim, Beheeyem, Mienfoo o Shuckle.

SANTUARIO ABUNDANCIA

En el bosque aparecen muchos Chimecho y Vulpix, así como algunos Noctowl, Stantler y Bronzong. En Blanco salen Petilil y Misdreavus, pero en Negro salen Cottonee y Murkrow.

OBJETOS

Ruta 14

* **TELATERRIBLE:** Al centro, en la orilla del río, usando Surf.
* **MT08 (CORPULENCIA):** Regalo del Sabio del Equipo Plasma, usando Surf y Cascada.
* **ULTRABALL:** Al norte, en la orilla del río, usando Surf.
* **ELIXIR MÁX.:** Al noreste, en el río, usando Surf. Está oculto.

Santuario Abundancia

* **MT35 (LANZALLAMAS):** Al sur, junto a la charca.
* **SETA AROMA:** En la charca del sur, usando Surf. Oculta.
* **HIPERPOCIÓN:** Al este, junto a un cultivo.
* **MINI SETA:** Al centro, cerca del Joven del sur. Oculta.
* **MINI SETA:** Al noreste, entre los árboles junto a la Chica. Oculta.
* **COLMILLAGUDO:** Al suroeste, cerca de la Chica.
* **MINI SETA:** Al noroeste, junto a la hierba oscura. Oculta.
* **CARAMELORARO:** Al centro, junto a la hierba oscura.
* **SETA GRANDE:** Al noreste, tras la charca, usando Surf. Oculta.
* **MT92 (ESPACIO RARO):** Al noreste, tras la charca, usando Surf.

MERCADO DE CIUDAD NEGRA

En el Mercado Negro de Ciudad Negra podrás comprar diferentes objetos en función de los personajes que en cada momento residan en Ciudad Negra. Para que el Mercado Negro aparezca en Ciudad Negra, en la ciudad deben vivir al menos 4 entrenadores. Además, estos entrenadores te retarán a un combate Pokémon todos los días.

EL RETO DEL MERCADO NEGRO

En el Mercado Negro se encuentra también un señor que te dará 10.000 Poké por cada vez que derrotes a 10 entrenadores. Como puedes retar a los entrenadores una vez al día, esto significa que cuando Ciudad Negra esté al máximo de ocupación podrás obtener este premio una vez al día.
En el Mercado Negro se encuentran además dos entrenadores que te retarán a una Combate Rotatorio:
→**Calvo Brito:** Galvantula, Gothitelle y Krookodile al nivel 65.
→**Mochilero Mirco:** Heatmor, Beartic y Excadrill al nivel 65.

SABIO DEL EQUIPO PLASMA

En Ruta 14 se encuentra uno de los Siete Sabios del Equipo Plasma. Se encuentra al otro lado del río, en la zona más alta, por lo que precisas Surf y Cascada. Si hablas con él, aparecerá el agente Handsome para detenerle y el Sabio te entregará la MT08, que contiene el movimiento Corpulencia.

LANDORUS EN SANTUARIO ABUNDANCIA

El Santuario Abundancia debe su nombre al Santuario del Pokémon legendario de la abundancia en la cosecha: Landorus. Este Pokémon es el líder del trío que conforma junto con Tornadus y Thundurus, y la leyenda cuenta que les castiga cada vez que éstos se dedican a fastidiar con sus huracanes y tormentas a la gente de Teselia.

Para poder capturar a Landorus, debes venir tanto con Tornadus (Edición Negra) como con Thundurus (Edición Blanca) en el equipo. Uno de ellos debe tener tu ID y EO, mientras que el otro ha de haber sido intercambiado con un amigo desde la Edición opuesta. Al venir con ambos Pokémon en el equipo, Landorus aparecerá al nivel 70.

Antes de eso, si vienes solo con Tornadus (Edición Negra) o Thundurus (Edición Blanca) en el equipo, verás a unos niños discutiendo sobre Landorus.

Entrenador	Aguante	Objeto	Precio	Pokémon	Nv
Entre. guay Malena	20 puntos (4 días)	Piedra Solar	10.000	Gardevoir Gallade	61 61
Marquesa Pitu	20 puntos (4 días)	Piedra Alba	10.000	Salamence	40
Mochilera Sarah	20 puntos (4 días)	Piedra Día	10.000	Azumarill	30
Niño Bien Alonso	30 puntos (6 días)	Poké Ball	10.000	Ampharos	35
Escolar Azucena	30 puntos (6 días)	Perla	6.000	Beautifly Dustox	44 44
Chica Carme	30 puntos (6 días)	Máx. Repel	5.500	Togekiss	30
Oficinista Cira	30 puntos (6 días)	Hueso Raro	30.000	Jumpluff	40
Duque Cirilo	30 puntos (6 días)	Lujo Ball	50.000	Roserade	40
Mochilera Elisa	30 puntos (6 días)	Cola Skitty	15.000	Blissey	30
Luchadora Iraís	30 puntos (6 días)	Piedra Hoja	10.000	Slaking	56
Montañero Loeb	30 puntos (6 días)	Seta Grande	20.000	Aggron	40
Pkmn Ranger Melas	30 puntos (6 días)	Piedra Agua	10.000	Ludicolo	61
Escolar Olao	30 puntos (6 días)	Zumo deBaya	1500	Rhyperior	45
Científico Rober	30 puntos (6 días)	Poké Muñeco	18.000	Nidoqueen	50
Empresario Tristán	30 puntos (6 días)	P. Amarilla	3.000	Alakazam	40
Entre. guay Vito	30 puntos (6 días)	Piedra Fuego	10.000	Magmortar	62
Pkmn Ranger Dorita	70 puntos (14 días)	Parte Azul	3.000	Flygon	61
Oficinista Esther	70 puntos (14 días)	Tr. Estrella	48.000	Victreebel	40
Mochilero Giuseppe	70 puntos (14 días)	Piedra Oval	10.000	Staraptor	30
Calvo Honorio	70 puntos (14 días)	Mini Seta	3.000	Gengar	30
Empresario Jerry	70 puntos (14 días)	Parte Roja	3.000	Luxray	40
Veterano Ken	70 puntos (14 días)	Piedratrueno	10.000	Nidoking	67
Seño Lola	70 puntos (14 días)	Perla Grande	38.000	Shiftry	40
Joven Max	70 puntos (14 días)	Agua Fresca	1.000	Electivire	30
Karateka Pascual	70 puntos (14 días)	Pepita	50.000	Machamp	56
Escolar Pietro	70 puntos (14 días)	Polvoestelar	10.000	Pidgeot	45
Damisela Romina	70 puntos (14 días)	Esc. Corazón	10.000	Vileplume Bellossom	34 34
Científica Sole	70 puntos (14 días)	Parte Verde	3.000	Magnezone	50
Mochilero Don	80 puntos (16 días)	Piedra Noche	10.000	Porygon-Z	30
Veterana Lila	80 puntos (16 días)	Piedra Lunar	10.000	Exploud	67

Entrenadores

RUTA 14

En esta ruta hay 6 entrenadores, incluyendo dos entrenadores guay con Pokémon de mayor nivel, un pescador y un karateka. Sus Pokémon ya superan el nivel 60.

SANTUARIO ABUNDANCIA

En esta zona hay 4 entrenadores, todos ellos jóvenes que suelen usar Pokémon de tipo Bicho o Planta.

7. Santuario Abundancia

Sube por las cataratas del río de Ruta 14 y llegarás al Santuario Abundancia, un pequeño bosque donde quedan vestigios de lo que en su momento fue un pueblo habitado. Al fondo del bosque se encuentra un Santuario de madera.



LA FAMILIA FINOLIS

La multimillonaria Familia Finolis tiene su Mansión de verano en Pueblo Arenisca. Como tienen mucho tiempo libre y dinero, los Finolis te propondrán un reto: Que les derrotes a todos en un Combate Pokémon.
Para ello, el primer día que visites Pueblo Arenisca, frente a la Mansión te encontrarás con Cristóbal, el más pequeño de la familia. Tras derrotarle en combate, te invitará a volver a la Mansión al día siguiente para disputar un nuevo Combate contra él y contra su hermana Jimena. Al día siguiente lucharás contra los dos y contra su abuela Mabel, y así sucesivamente hasta derrotar a los 6 entrenadores de la familia en este orden: el hijo Cristóbal, su hermana Jimena, la abuela Mabel, el abuelo Hipólito, la tía Violeta y el tío Gonzalo.
De esta manera, el sexto día tendrás que enfrentarte a todos ellos. Estos entrenadores dan además mucho dinero tras derrotarles, más de 12.000 Poké cada uno. Una idea sería equiparle a tu primer Pokémon el objeto Mon. Amuleto, para de esta manera duplicar tus ganancias.

EL COLECCIONISTA FINOLIS

El dueño de la Mansión Finolis se encuentra en la sala izquierda de la mansión. Se trata de un coleccionista de objetos raros, y te pagará un muy buen precio por ellos. Los objetos que le interesan son los siguientes:
Puedes encontrar las Flautas en la Ruta 13 y las Reliquias en las Ruinas Submarinas.

Objeto	Precio
Flauta Azul	7.000
Flauta Roja	7.500
Fl. Amarilla	7.500
Flauta Negra	8.000
Flauta Blanca	8.000
Real Cobre	1.000
Real Plata	5.000
Real Oro	10.000
Ánfora	50.000
Brazal	100.000
Efi. Antigua	200.000
Cor. Antigua	300.000

8. De turismo en Pueblo Arenisca

Al norte de la Ruta 14 se encuentra el turístico Pueblo Arenisca. Este pueblo suele estar bastante deshabitado en las estaciones frías, pero en verano recibe visitantes. Una chica frente a la casa de veraneo de Cintia te regala la MO06, que contiene Buceo.



Entrenadores

BAHÍA ARENISCA

En esta zona hay 6 entrenadores, todos ellos expertos nadadores que usan Pokémon de tipo Agua entre los niveles 63 y 65.

OBJETOS

Pueblo Arenisca

* **MO06 (BUCEO):** Regalo de una chica delante de la Casa de Cintia.
* **ESCAMA BELLA:** Regalo de un señor en el Centro Pokémon.
* **MAXIPEPITA:** Junto a la Mansión Finolis.

Bahía Arenisca

* **PERLA:** En la playa, al oeste. A veces reaparece. Oculta.
* **POLVOESTELAR:** En la playa, al oeste. A veces reaparece. Oculto.
* **ESC. CORAZÓN:** En una roca en el mar, al noroeste. Oculta.

Ruinas Submarinas

* **TABLA PÉTREA:** P1, al extremo norte.
* **TABLA BICHO:** P1, al extremo noreste.
* **TABLA MENTAL:** P1, al norte.
* **TABLA TOXICA:** P1, al extremo sureste.
* **TABLA TERRAX:** P1, al sureste.
* **TABLA CIELO:** P1, al extremo noreste.
* **TABLA ACERO:** P1, al centro noroeste.
* **TABLA OSCURA:** P1, al noroeste.
* **TABLA LLAMA:** P1, al oeste.
* **TABLA TRUENO:** P1, al suroeste.
* **TABLA PRADAL:** P1, al suroeste.
* **TABLA FUERTE:** P1, al extremo suroeste.
* **TABLA HELADA:** P1, al centro sur.
* **TABLA TERROR:** P1, al sureste.
* **REAL COBRE:** P1, (a) al extremo norte, (b) al este, (c) al oeste, (d) al extremo sur. P2, (a) al centro este, (b) al centro suroeste.
* **REAL PLATA:** P1, (a) al noreste, (b) al noroeste, (c) al centro sur. P2, (a) al centro noroeste, (b) al extremo norte. P3, al centro sur.
* **REAL ORO:** P1, (a) al extremo noroeste, (b) al centro este, (c) al suroeste. P2, (a) al extremo este, (b) al extremo noreste, (c) al noroeste. P3, al extremo suroeste.
* **ÁNFORA:** P1, al centro sureste. P2, al extremo noroeste. P3, (a) al extremo oeste, (b) al extremo noreste.
* **BRAZAL:** P2, (a) al extremo noreste, (b) al centro este. P3, (a) al centro, (b) al noreste, (c) al extremo este.
* **EFI. ANTIGUA:** P1, al centro norte. P2, al extremo suroeste. P3, al extremo noroeste.
* **COR. ANTIGUA:** P4, al centro.

9. Derrota a la Familia Finolis

Al noroeste del pueblo se encuentra la gran mansión de la Familia Finolis. Fuera se encuentra Cristóbal, que te retará a un combate Pokémon. Tras derrotarle, te invitará a su casa y te retará a que vuelvas al día siguiente para una nueva batalla.



10. Cintia en Pueblo Arenisca

Cintia, Campeona de la Liga Pokémon de Sinnoh, está en una de las casas de Pueblo Arenisca. La primera vez que lo visites, te contará que se encuentra allí para investigar las cercanas Ruinas Submarinas, y te retará a un combate Pokémon. A partir de ese momento, Cintia sólo aparecerá durante la primavera y el verano, recibiendo visitas de sus amigas del Alto Mando y de las Líderes de Gimnasio. En primavera además volverá a retarte a un combate Pokémon cada día.





ENTRENADORA CINTIA		
SPIRITOMB	**ELEKTROSS**	**MILOTIC**
NV. 75	**NV. 75**	**NV. 75**
Golpe Bajo	Triturar	Hidrobomba
Bola Sombra	Voltio Cruel	Ventisca
Fuego Fatuo	Garra Dragón	Terratemblor
Doble Equipo	Lanzallamas	Cola Dragón
Hab: Presión	Hab: Levitación	Hab: Nado Rápido
BRAVIARY	**LUCARIO**	**GARCHOMP**
NV. 75	**NV. 75**	**NV. 77**
Pájaro Osado	Vel. Extrema	Carga Dragón
Garra Brutal	Pulso Dragón	Triturar
Garra Umbría	A Bocajarro	Terremoto
Represalia	Esfera Aural	Roca Afilada
Hab Potencia Bruta	Hab: Impasible	Hab: Velo Arena

11. Exploración submarina

Al este de Pueblo Arenisca la Bahía Arenisca está llena de nadadores para batallar. Puedes usar Buceo en las aguas profundas de cuatro puntos de Bahía Arenisca para acceder a las Ruinas Submarinas. A continuación ve hacia arriba hasta entrar en las ruinas, o volverás a emerger en la superficie. Para explorar estas Ruinas Submarinas y conseguir todos los objetos deberás usar las cuatro entradas, ya que sólo puedes aguantar en las ruinas 500 pasos antes de emerger de nuevo.





¡Hazte con todos!

PUEBLO ARENISCA

En las aguas del pueblo puedes encontrarte con Mantyke, Wingull y Pelipper salvajes si usas Surf, y con Remoraid, Shellder y Luvdisc si usas la Supercaña.

BAHÍA ARENISCA

En las aguas de la bahía puedes encontrarte con Mantyke, Wingull y Pelipper salvajes si usas Surf (con Spheal en invierno), y con Remoraid, Shellder y Luvdisc si usas la Supercaña.

INTERCAMBIO EN VERANO

Un hombre en una de las casas de Pueblo Arenisca te propone un intercambio de su Munchlax al nivel 60 con el objeto Restos equipado, por un Cinccino cualquiera. Este hombre solo reside en Pueblo Arenisca durante el verano.

EL MISTERIO DE LAS RUINAS SUBMARINAS

Las Ruinas Submarinas guardan un misterio muy importante sobre la historia de Teselia. Para ello, hay que traducir los textos arcanos que aparecen en los bloques de las ruinas. El objetivo de esto es avanzar por las Ruinas Submarinas hasta llegar a su último nivel y conseguir así la misteriosa Cor. Antigua. Algunos de los bloques contienen información valiosa que necesitarás para avanzar:

→**Nivel 1:** En este nivel varios bloques te indican qué camino seguir para llegar hasta el siguiente nivel. Estos mensajes son Primes lead to truth, King turns 2nd corner, King turns 3rd corner, King turns 5th corner y King turns 7th corner (2, 3, 5 y 7 son números primos). Cuando llegues al bloque del centro exacto del Nivel 1, te bastará leerlo (Go on brave King) para llegar al Nivel 2.

→**Nivel 2:** En este nivel todos los bloques tratan de historia de Teselia, salvo uno: el que te bloquea el paso. Este bloque dice Shine if agreed. A continuación debes usar Destello con un Pokémon y el bloque se moverá dejándote avanzar al nivel 3.

→**Nivel 3:** En el nivel 3 pasa algo parecido, deberás encontrar el bloque que te bloquea el paso. Este bloque dice Act strong if agreed. A continuación debes usar Fuerza con un Pokémon y el bloque se moverá dejándote avanzar al nivel 4.

→**Nivel 4:** En este nivel se encuentra la Cor. Antigua y los textos arcanos más interesantes, con referencias a la historia de Reshiram, Zekrom, Kyurem y el Gran Dragón.

12. Al noroeste por Ruta 13

Una vez explorado el mar, sal por el norte de Pueblo Arenisca y explora la Ruta 13, una larga ruta costera que lleva a Pueblo Ladrillo. En esta zona hay muchos entrenadores y personajes interesantes, no te olvides de hablar con todos.



¡Hazte con todos!

RUTA 13

En esta ruta aparecen bastantes Tangela, Swellow y Golbat, así como algunos Lunatone, Solrock, Absol y Drifblim. Todos ellos rondan el nivel 50.

BOQUETE GIGANTE

En el Bosque Hundido salen Clefairy, Piloswine, Ditto, Lunatone, Solrock y Metang. En las cuevas también se ven Golbat, Sneasel, Jynx y Delibird salvajes.

RUTA 12

En esta ruta aparecen bastantes Combee, Sunkern y Tranquill, así como algunos Rapidash, Cherrim, Pinsir y Heracross. En la Edición Negra aparecen Kakuna y en la Edición Blanca saldrán Metapod.

RUTA 11

En esta ruta aparecen bastantes Golduck y Gligar, así como algunos Zangoose, Seviper, Amoonguss y Pawniard. En la Edición Negra aparecen Vullaby y en la Edición Blanca saldrán Rufflet.

PUENTE VILLA

En esta ruta aparecen bastantes Golbat y Bibarel, así como algunos Zangoose y Seviper. En la Edición Negra aparecen Vullaby y en la Edición Blanca saldrán Rufflet.

TUTOR DE MOVIMIENTOS

El anciano que vive en una de las casas de la costa enseña los movimientos Anillo Ígneo, Hidrocañón y Planta Feroz a determinados Pokémon. Sus servicios son gratuitos, pero el Pokémon que vaya a aprender el movimiento debe tener al menos 220 puntos de Felicidad. Los Pokémon que pueden aprenderlos son:

Anillo Ígneo: Charizard, Typhlosion, Blaziken, Infernape y Emboar.
Hidrocañón: Blastoise, Feraligatr, Swampert, Empoleon y Samurott.
Planta Feroz: Venusaur, Meganium, Sceptile, Torterra y Serperior.

TABLAS ELEMENTALES

En la casa más escondida de la playa de Ruta 13 vive un señor que te entregará la Tabla Draco y la Tabla Linfa. El señor te cuenta que estas Tablas podrían formar parte del tesoro de las Ruinas Submarinas, donde puedes encontrar las restantes Tablas elementales.

BUSCATESOROS

En la zona central de la playa de Ruta 13 se encuentra un tipo con gafas de sol. Se trata de un buscador de tesoros profesional, y te dará un objeto raro cada día. Los objetos que te puede dar son los siguientes:

Lista de objetos		
Flauta Azul	Huevo Suerte	Roca del Rey
Fl. Amarilla	Puño Suerte	Rev.metálico
Flauta Roja	Pol.metálico	Escamadragón
Flauta Negra	Hueso Grueso	Mejora
Fl. Blanca	Palo	Discoxtraño
Sal Cardumen	Diente Mar.	Protector
C. Cardumen	Escama Mar.	Telaterrible
Perla Grande	Electrizador	Garrafilada
Esc. Corazón	Magmatizador	Colmillagudo

OBJETOS

Ruta 13

- **ÉTER. MÁX.:** Al norte, usando Corte.
- **ESCAMA BELLA:** Al norte, usando Surf.
- **GARRAFILADA:** Al centro, en la zona elevada.
- **ENVÍO 2:** Al centro, en la zona elevada.
- **ENVÍO 1:** Regalo de un anciano en la playa al noroeste, tras hablar con la chica y Wingull.
- **ENVÍO 3:** Regalo de una dama con parasol en la playa al sureste, tras hablar con la chica y Wingull.
- **MT89 (IDA Y VUELTA):** Regalo de Wingull tras encontrar los tres Envíos.
- **ESC. CORAZÓN:** Al centro, en el acantilado, usando Surf. Oculta.
- **SARTA PERLAS:** Al extremo oeste junto a la casa escondida, usando Surf. Oculta.
- **TABLA DRACO Y TABLA LINFA:** Regalo en la casa escondida al oeste, usando Surf.
- **CARAMELORARO Y MÁX. REVIVIR:** En la isla de hierba oscura, usando Surf. Ocultos.
- **ESCAMA MAR.:** En las aguas claras cerca de la isla de hierba, usando Surf.
- **MT29 (PSÍQUICO):** Arriba del acantilado del sur, usando Fuerza.
- **ELECTRIZADOR:** Al sur, usando Corte.
- **POLVOESTELAR (X2) Y**
- **PERLA:** Al sur, en la playa. Ocultos.

Boquete Gigante

- **SETA GRANDE:** Cueva Grande, al suroeste en una roca. Oculta.
- **TR. ESTRELLA:** Cueva Grande, al suroeste usando Fuerza.
- **MINI SETA:** Cueva Grande, al noroeste en una roca. Oculta.
- **TR. ESTRELLA:** Cueva Grande, al noroeste usando Fuerza.
- **MINI SETA:** Cueva Grande, al norte en una roca. Oculta.
- **FRAG. COMETA:** Cueva Grande, al norte usando Fuerza.
- **ELIXIR MÁX:** Bosque Hundido, al suroeste.
- **MÁX. POCIÓN:** Bosque Hundido, al oeste.
- **REVIVIR:** Bosque Hundido, al noroeste.
- **CARBURANTE:** Bosque Hundido, al noroeste.
- **MT13 (RAYO HIELO):** Bosque Hundido, al norte.
- **CURA TOTAL:** Bosque Hundido, al noreste.
- **MÁX. REVIVIR:** Bosque Hundido, al sureste.
- **MT03 (PSICOCARGA):** Bosque Hundido, al sur.

Pueblo Ladrillo

- **GRACÍDEA:** Regalo en el Centro Pokémon llevando un Shaymin de evento.
- **MÁX. REPEL:** Al noreste, en la pared. Oculto.
- **ELIXIR:** Al noroeste, frente al policía. Oculto.

Ruta 12

- **CURA TOTAL:** Al suroeste, bajo la valla.
- **MINI SETA:** Al noreste, junto a la hierba oscura. Oculta.
- **BAYA ZIDRA (X2):** Regalo por vencer a los Criapokémon.
- **MT53 (ENERGIBOLA):** Al norte, en las colinas.
- **SETA GRANDE:** Al noreste, en una zona más honda. Oculta.
- **MINI SETA:** Al este, sobre una colina. Oculta.
- **REVIVIR:** Al noreste, junto a los árboles.
- **MINI SETA:** Al este, junto a la hierba clara. Oculta.

13. Accede al Boquete Gigante

Al extremo norte de Ruta 13 se encuentra el Boquete Gigante, un cráter formado por la colisión de un meteorito donde reside Kyurem. Se precisa Surf para ir la primera vez, aunque puedes abrir el atajo con la ayuda de Fuerza.



14. Captura a Kyurem

Atraviesa la cueva del Boquete Gigante y luego el Bosque Hundido en el sentido de las agujas del reloj y en espiral hasta llegar al estanque en el centro del Bosque Hundido. Al acercarte, oirás un rugido de algún lugar cercano y una ventisca comenzará a soplar, hasta dejar el Bosque Hundido cubierto de nieve. Así podrás acercarte a la cueva que se encuentra al noreste del Bosque Hundido, y donde te espera el Pokémon legendario Kyurem al nivel 75.





15. Visita Pueblo Ladrillo

Al noreste de Teselia se encuentra Pueblo Ladrillo, un pueblo muy antiguo que cuenta con una leyenda según la cual un monstruo se aparece por la noche para explicar su muralla y pidiendo que la gente no se quede allí por la noche.



16. Atraviesa la Ruta 12

Desde Pueblo Ladrillo dirígete al oeste hacia el Puente Villa. Para ello deberás cruzar la Ruta 12, una pequeña ruta llena de colinas de hierba verde. El clima de Ruta 12 suele ser soleado en verano, pero en otras estaciones hay Lluvia.



LEGENDARIO KYUREM

El Pokémon legendario Kyurem se encuentra en la cueva más oculta del Boquete Gigante. Para acceder a ella, debes provocar que el Bosque Hundido quede totalmente cubierto de nieve al acercarte al estanque. Kyurem te estará esperando para retarte a un combate Pokémon. Está al nivel 75.

LA GRACÍDEA DE SHAYMIN

Si llevas en el equipo a Shaymin y hablas con una chica del Centro Pokémon, esta te entregará el objeto Gracídea. Sólo un Shaymin conseguido mediante evento promocional o en el Paraíso Floral de la Edición Platino, activa este evento.

Este objeto permite transformar a Shaymin en su Forma Cielo durante el día. Shaymin revertirá en su Forma Tierra por la noche, así como cuando resulta congelado, es depositado en el PC o es intercambiado.

EL MONSTRUO DE PUEBLO LADRILLO

Según la antigua leyenda de Pueblo Ladrillo, en la parte de atrás del pueblo hay un gran boquete que supuestamente se formó con el impacto de un gran meteorito hace mucho tiempo. La leyenda dice que en su interior se escondía un temible monstruo que en las noches de aire frío aparecía en los alrededores de Pueblo Ladrillo para devorar a la gente y a sus Pokémon.

Por ello, Pueblo Ladrillo está rodeado por una muralla de piedra, para evitar que el monstruo entrase. También se prohibió a los habitantes de Pueblo Ladrillo que saliesen de casa al caer el sol. Por eso la gente todavía se encierra en sus casas por la noche y no se ve a nadie en Pueblo Ladrillo, pues todos obedecen las reglas del pueblo aunque ya no crean en la leyenda del monstruo. El monstruo se trata probablemente de Kyurem, que puede ser avistado muy cerca en el Boquete Gigante.

BAYAS GRATIS LOS DOMINGOS POR LA NOCHE

Visita al empresario que vive en la casa al norte de Pueblo Ladrillo los domingos por la noche y te regalará una de las siguientes Bayas: Baya Meloc, Baya Oram, Baya Ziuela o Baya Zanama.

Entrenadores

RUTA 13

En esta zona hay 12 entrenadores, entre los cuales hay 4 pescadores con Pokémon de tipo Agua y 2 jóvenes con Pokémon de tipo Bicho o Planta. Sus Pokémon están entre los niveles 60 y 65.

RUTA 12

En esta zona hay 5 entrenadores, entre los que se encuentran dos criapokémon con Pokémon sin evolucionar y dos jóvenes con Pokémon de tipo Bicho.

RUTA 11

En esta zona hay 4 entrenadores, en concreto dos mochileros con un solo Pokémon al nivel 65 y dos rangers con Pokémon variados al nivel 64.

PUENTE VILLA

En esta zona hay 3 entrenadores, entre los que destaca la pastelera del puesto de sandwiches. También hay una científica con Pokémon de tipo Veneno.

17. La villa de Puente Villa

Al final de la Ruta 12 se encuentra el Puente Villa. Se trata del puente más antiguo de Teselia, construido sobre el río este de la región hace 200 años, y cuenta con casas para evitar que una nueva inundación acabe con ellas.



18. La última ruta de Teselia

Ya sólo te queda explorar la Ruta 11 para terminar de visitar todas las zonas de Teselia. Se trata de una ruta muy corta con algunos entrenadores, todo un paseo triunfal hasta llegar a Ciudad Caolín.



OBJETOS

Puente Villa

- **CALCIO:** En la isla al norte del puente, usando Surf.
- **ULTRABALL:** En el centro, bajo el puente, usando Surf.
- **RESTOS:** En el barril al suroeste, bajo el puente. Oculto.
- **MÁS PS Y RESTAU. TODO:** Al noreste, entre la hierba. Ocultos.
- **BAYA ZIUELA:** Regalo de la pastelera por hacer de camarero.
- **BUCEO BALL (X5):** Regalo en el Club Caña por mostrar al Pokémon solicitado.

Ruta 11

- **HIPERPOCIÓN:** Al noroeste, tras la hierba.
- **BAYA ZANAMA (X2):** Regalo por vencer a los Pokémon Ranger
- **HIPERPOCIÓN:** Al suroeste, tras la valla, usando Surf. Oculta.
- **MÁX. REVIVIR:** Al noroeste, arriba del acantilado, usando Surf y Cascada. Oculto.
- **MT50 (SOFOCO):** Al norte, arriba del acantilado, usando Surf y Cascada.
- **PROTECTOR:** Al noreste, bajando a la zona inferior con Surf y Cascada.

Entrenadores

PUENTE VILLA

En esta zona hay 3 entrenadores, entre los que destaca la pastelera del puesto de sandwiches. También hay una científica con Pokémon de tipo Veneno.

¡Hazte con todos!

PUENTE VILLA

En esta ruta aparecen bastantes Golbat y Bibarel, así como algunos Zangoose y Seviper. En la Edición Negra aparecen Vullaby y en la Edición Blanca saldrán Rufflet.

19. La batalla definitiva

Ya has explorado toda la Región de Teselia en profundidad, enhorabuena. Además de Cintia en Pueblo Arenisca y Mirto en la Liga Pokémon, el entrenador más poderoso de Teselia te espera en el Edificio Game Freak de Ciudad Porcelana.



GAME FREAK MORIMOTO		
LIEPARD	SIMISAGE	SIMISEAR
NV. 75	NV. 75	NV. 75
Sorpresa	Energibola	Lanzallamas
Hierba Lazo	Triturar	Triturar
Tajo Umbrío	Vendetta	Vendetta
Golpe Bajo	Acróbata	Acróbata
Hab: Flexibilidad	Hab: Gula	Hab: Gula
SIMIPOUR	SWOOBAT	ZEBSTRIKA
NV. 75	NV. 75	NV. 77
Surf	Tajo Aéreo	Persecución
Triturar	Esfuerzo	Giga Impacto
Vendetta	Psíquico	Nitrocarga
Acróbata	Psicocarga	Voltio Cruel
Hab: Gula	Hab: Ignorante	Hab: Pararrayos

CASA DE DESCANSO

La niña que vive en la casa más al este de Puente Villa curará a todo tu equipo Pokémon.

CHICA DE LOS PATRAT

En una casa al este del Puente Villa vive una chica con sus Patrat. Al entrar en la casa, la chica te cuenta que ha decidido cambiar de aires. La encontrarás haciendo un número musical con sus Pokémon en el Puente Progreso.

CLUB CAÑA

En una casa al este del Puente Villa vive un pescador que te invita a unirse a su Club Caña. Cada día, el pescador te pedirá que le muestres un Pokémon acuático de los que se pueden pescar con la Supercaña. Si le traes el Pokémon que pide, te regalará 5 Buceo Ball cada día.

SÁNDWICH VILLA

Al sureste de Puente Villa se encuentra un peculiar restaurante en el que los entrenadores pueden comer junto con sus Pokémon. Tras derrotar a la Pastelera Irma en un combate Pokémon, esta te pedirá que le ayudes como camarero en el restaurante. La tarea es sencilla: Debes hablar con los cuatro clientes y recordar qué baya prefiere cada uno en su sándwich. Luego debes decírselo a la pastelera en el orden siguiente: (1) arriba izquierda, (2) arriba derecha, (3) abajo izquierda y (4) abajo derecha. La pastelera hará los sandwiches y te los dará para que los repartas. Cada cliente confirmará si has acertado o no al darle su sándwich. Si has acertado con todos los clientes, la pastelera te regalará una Baya Ziuela al día.

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Es la última entrega de la guía.

Calle Victoria

DURANT
- **Nivel** 37 a 40
- **Dex:** 632
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +2 Def

BOLDORE
- **Nivel** 37 a 39
- **Dex:** 525
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def

DEINO
- **Nivel** 38 a 40
- **Dex:** 633
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

WOOBAT
- **Nivel** 37 a 39
- **Dex:** 527
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MIENFOO
- **Nivel** 39 a 41
- **Dex:** 619
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

EXCADRILL
- **Nivel** 36 a 40
- **Dex:** 530
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +2 Att

Ruta 15

FEAROW
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 22
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MAROWAK
- **Nivel** 47
- **Dex:** 105
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Def

GLIGAR
- **Nivel** 47 a 49
- **Dex:** 207
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

SAWK
- **Nivel** 48 a 49
- **Dex:** 539
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

THROH
- **Nivel** 48 a 49
- **Dex:** 538
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 PS

KANGASKHAN
- **Nivel** 49
- **Dex:** 115
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 PS

PUPITAR
- **Nivel** 50
- **Dex:** 247
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

FEAROW
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 22
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MAROWAK
- **Nivel** 57
- **Dex:** 105
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Def

SAWK
- **Nivel** 58 a 59
- **Dex:** 539
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

THROH
- **Nivel** 58 a 59
- **Dex:** 538
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 PS

GLIGAR
- **Nivel** 57
- **Dex:** 207
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

KANGASKHAN
- **Nivel** 59
- **Dex:** 115
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 PS

PUPITAR
- **Nivel** 60
- **Dex:** 247
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

WATCHOG
- **Nivel** 60
- **Dex:** 505
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

AUDINO
- **Nivel** 47 a 50
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 75%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 48
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

THROH
- **Nivel** 50
- **Dex:** 538
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 PS

SAWK
- **Nivel** 50
- **Dex:** 539
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

TYRANITAR
- **Nivel** 50
- **Dex:** 248
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 Att

GLISCOR
- **Nivel** 50
- **Dex:** 472
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Def

MANKEY
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 56
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 14

JIGGLYPUFF
- **Nivel** 48
- **Dex:** 39
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 PS

GOLDUCK
- **Nivel** 47
- **Dex:** 55
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

TROPIUS
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 357
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 PS

ALTARIA
- **Nivel** 49
- **Dex:** 334
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

DRIFBLIM
- **Nivel** 49
- **Dex:** 426
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 PS

BEHEEYEM
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 606
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

MIENFOO
- **Nivel** 49
- **Dex:** 619
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

SHUCKLE
- **Nivel** 49
- **Dex:** 213
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef

JIGGLYPUFF
- **Nivel** 58
- **Dex:** 39
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 PS

GOLDUCK
- **Nivel** 57
- **Dex:** 55
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

TROPIUS
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 357
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 PS

ALTARIA
- **Nivel** 59
- **Dex:** 334
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

DRIFBLIM
- **Nivel** 59
- **Dex:** 426
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 PS

BEHEEYEM
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 606
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

MIENSHAO
- **Nivel** 59
- **Dex:** 620
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

SHUCKLE
- **Nivel** 59
- **Dex:** 213
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef

AUDINO
- **Nivel** 47 a 50
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 85%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 48
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WIGGLYTUFF
- **Nivel** 50
- **Dex:** 40
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 PS

YANMA
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 193
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Santuario Abundancia

CHIMECHO
- **Nivel** 47 a 49
- **Dex:** 358
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt +1 SpDef

VULPIX
- **Nivel** 47
- **Dex:** 37
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

NOCTOWL
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 164
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 PS

STANTLER
- **Nivel** 58 a 59
- **Dex:** 539
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

BRONZONG
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 437
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef

COTTONEE
- **Nivel** 48
- **Dex:** 546
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PETILIL
- **Nivel** 48
- **Dex:** 548
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MURKROW
- **Nivel** 48
- **Dex:** 198
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MISDREAVUS
- **Nivel** 48
- **Dex:** 200
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

CHIMECHO
- **Nivel** 57 a 59
- **Dex:** 358
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt +1 SpDef

VULPIX
- **Nivel** 57
- **Dex:** 37
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

NOCTOWL
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 164
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 PS

STANTLER
- **Nivel** 58
- **Dex:** 234
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

BRONZONG
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 437
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef

COTTONEE
- **Nivel** 58
- **Dex:** 546
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PETILIL
- **Nivel** 58
- **Dex:** 548
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MURKROW
- **Nivel** 58
- **Dex:** 198
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MISDREAVUS
- **Nivel** 58
- **Dex:** 200
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

AUDINO
- **Nivel** 47 a 50
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 75%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 48
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

NINETALES
- **Nivel** 50
- **Dex:** 38
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpDef

HONCHKROW
- **Nivel** 50
- **Dex:** 430
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

MISMAGIUS
- **Nivel** 50
- **Dex:** 429
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt +1 SpDef

WHIMSICOTT
- **Nivel** 50
- **Dex:** 547
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

LILLIGANT
- **Nivel** 50
- **Dex:** 549
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

P.Arenisca

WINGULL
- **Nivel** 25 a 55
- **Dex:** 278
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MANTYKE
- **Nivel** 25 a 55
- **Dex:** 458
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

PELIPPER
- **Nivel** 25 a 55
- **Dex:** 279
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

WAILMER
- **Nivel** 25 a 60
- **Dex:** 320
- **Método:** Agua agitada
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 PS

CORSOLA
- **Nivel** 25 a 60
- **Dex:** 222
- **Método:** Agua agitada
- **Probabilidad:** 30%%
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef

MANTINE
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex:** 226
- **Método:** Agua agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

REMORAID
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 223
- **Método:** Pesca Pokémon
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

SHELLDER
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 90
- **Método:** Pesca Pokémon
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LUVDISC
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 370
- **Método:** Pesca Pokémon
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHELLDER
- **Nivel** 35 a 60
- **Dex:** 90
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LUVDISC
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 370
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

OCTILLERY
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex:** 224
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt

CLOYSTER
- **Nivel** 48
- **Dex:** 91
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Def

Bahía Arenisca

WINGULL
- **Nivel** 25 a 55
- **Dex:** 278
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MANTYKE
- **Nivel** 25 a 55
- **Dex:** 458
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

SPHEAL
- **Nivel** 25 a 55
- **Dex:** 363
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 PS

PELIPPER
- **Nivel** 25 a 55
- **Dex:** 279
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

WAILMER
- **Nivel** 25 a 60
- **Dex:** 320
- **Método:** Agua agitada
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SEALEO
- **Nivel** 25 a 60
- **Dex:** 364
- **Método:** Agua agitada
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 PS

MANTINE
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex:** 226
- **Método:** Agua agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

WALREIN
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex:** 365
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 PS

WAILORD
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex:** 321
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 PS

REMORAID
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 223
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 65%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

SHELLDER
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 90
- **Método:** Pesca Pokémon
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LUVDISC
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 370
- **Método:** Pesca Pokémon
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHELLDER
- **Nivel** 35 a 60
- **Dex:** 60
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LUVDISC
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 370
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

OCTILLERY
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex:** 224
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt

CLOYSTER
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex:** 91
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Def

Ruta 13

TANGELA
- **Nivel** 47 a 49
- **Dex:** 114
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

SWELLOW
- **Nivel** 47
- **Dex:** 277
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GOLBAT
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 42
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

LUNATONE
- **Nivel** 48
- **Dex:** 337
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

SOLROCK
- **Nivel** 48
- **Dex:** 338
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

ABSOL
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 359
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

DRIFBLIM
- **Nivel** 49
- **Dex:** 426
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 PS

TANGELA
- **Nivel** 57 a 59
- **Dex:** 114
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

SWELLOW
- **Nivel** 57
- **Dex:** 277
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GOLBAT
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 42
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

LUNATONE
- **Nivel** 58
- **Dex:** 337
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

SOLROCK
- **Nivel** 58
- **Dex:** 338
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

ABSOL
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 359
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

DRIFBLIM
- **Nivel** 59
- **Dex:** 426
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 PS

AUDINO
- **Nivel** 47 a 50
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 80%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 48
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

CROBAT
- **Nivel** 50
- **Dex:** 3**Dex:** 169
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 Vel

TANGROWTH
- **Nivel** 50
- **Dex:** 3465
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Def

SHUPPET
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 353
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Boquete Gigante

CLEFAIRY
- **Nivel** 52 a 54
- **Dex:** 35
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 PS

PILOSWINE
- **Nivel** 52 a 54
- **Dex:** 221
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 PS +1 Att

DITTO
- **Nivel** 53 a 55
- **Dex:** 132
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

LUNATONE
- **Nivel** 55
- **Dex:** 337
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

SOLROCK
- **Nivel** 55
- **Dex:** 338
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

METANG
- **Nivel** 53 a 65
- **Dex:** 375
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

CLEFAIRY
- **Nivel** 62 a 64
- **Dex:** 35
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 PS

PILOSWINE
- **Nivel** 62 a 64
- **Dex:** 221
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 PS +1 Att

DITTO
- **Nivel** 63 a 65
- **Dex:** 132
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

LUNATONE
- **Nivel** 65
- **Dex:** 337
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

SOLROCK
- **Nivel** 65
- **Dex:** 338
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

METANG
- **Nivel** 63 a 65
- **Dex:** 375
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

AUDINO
- **Nivel** 52 a 55
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 85%
- **Esfuerzo:** +2 PS

CLEFABLE
- **Nivel** 55
- **Dex:** 36
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 PS

METAGROSS
- **Nivel** 55
- **Dex:** 376
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 Def

MAMOSWINE
- **Nivel** 55
- **Dex:** 473
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 Att

Ruta 12

COMBEE
- **Nivel** 47
- **Dex:** 415
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SUNKERN
- **Nivel** 47
- **Dex:** 191
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

TRANQUILL
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

KAKUNA
- **Nivel** 48
- **Dex:** 14
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

METAPOD
- **Nivel** 48
- **Dex:** 11
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

RAPIDASH
- **Nivel** 49
- **Dex:** 78
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

CHERRIM
- **Nivel** 48
- **Dex:** 421
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

HERACROSS
- **Nivel** 50
- **Dex:** 214
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

PINSIR
- **Nivel** 50
- **Dex:** 127
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

DUNSPARCE
- **Nivel** 48
- **Dex:** 206
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 PS

COMBEE
- **Nivel** 57
- **Dex:** 415
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SUNKERN
- **Nivel** 57
- **Dex:** 191
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

TRANQUILL
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

KAKUNA
- **Nivel** 58
- **Dex:** 14
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

METAPOD
- **Nivel** 58
- **Dex:** 11
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

RAPIDASH
- **Nivel** 59
- **Dex:** 78
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

CHERRIM
- **Nivel** 58
- **Dex:** 421
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

HERACROSS
- **Nivel** 60
- **Dex:** 214
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

PINSIR
- **Nivel** 60
- **Dex:** 127
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

DUNSPARCE
- **Nivel** 58
- **Dex:** 206
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 PS

AUDINO
- **Nivel** 47 a 50
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 70%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 48
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

BEEDRILL
- **Nivel** 50
- **Dex:** 15
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 SpDef

BUTTERFREE
- **Nivel** 50
- **Dex:** 12
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt +1 SpDef

SUNFLORA
- **Nivel** 50
- **Dex:** 192
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

VESPIQUEN
- **Nivel** 50
- **Dex:** 416
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef

UNFEZANT
- **Nivel** 50
- **Dex:** 521
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 Att

DODUO
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 84
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Puente Villa

GOLDUCK
- **Nivel** 47 a 49
- **Dex:** 55
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

BIBAREL
- **Nivel** 47 a 49
- **Dex:** 400
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +2 Att

VULLABY
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 629
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

RUFFLET
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 627
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

ZANGOOSE
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 335
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

SEVIPER
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 336
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt

GOLDUCK
- **Nivel** 57 a 59
- **Dex:** 55
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

BIBAREL
- **Nivel** 57 a 59
- **Dex:** 400
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +2 Att

MANDIBUZZ
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 630
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

BRAVIARY
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 628
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

ZANGOOSE
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 335
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

SEVIPER
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 336
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt

AUDINO
- **Nivel** 47 a 50
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 48
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

Ruta 11

VULLABY
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 629
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

RUFFLET
- **Nivel** 48 a 50
- **Dex:** 627
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

GOLDUCK
- **Nivel** 53 a 55
- **Dex:** 132
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

GLIGAR
- **Nivel** 47 a 50
- **Dex:** 207
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

ZANGOOSE
- **Nivel** 48
- **Dex:** 335
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

SEVIPER
- **Nivel** 48
- **Dex:** 336
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt

AMOONGUSS
- **Nivel** 48
- **Dex:** 591
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 PS

KARRABLAST
- **Nivel** 49
- **Dex:** 588
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PAWNIARD
- **Nivel** 50
- **Dex:** 624
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

MANDIBUZZ
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 630
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

BRAVIARY
- **Nivel** 58 a 60
- **Dex:** 628
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +2 Att

GOLDUCK
- **Nivel** 57
- **Dex:** 55
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

GLIGAR
- **Nivel** 57 a 60
- **Dex:** 207
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

ZANGOOSE
- **Nivel** 58
- **Dex:** 335
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

SEVIPER
- **Nivel** 58
- **Dex:** 336
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt

GUÍAS & TRUCOS NINTENDO

Por los expertos de Nintendo Acción

ZELDA FOUR SWORDS



Cómo vencer a los jefes finales

Todos los objetos y zonas secretas



LAS CLAVES PARA DOMINARLO



Objetos, enemigos y zonas. Nuestra guía no se deja una sola porción de juego por explorar y explicar.

OBJETOS ESPECIALES



GUANTES MAGNÉTICOS

Sirven para atraer a otros Links. También hay unas cajas magnéticas con las que interactuar. Apunta hacia ellas y según la polaridad, tu imán te acercará o alejará. Útil para atravesar zonas sin suelo.



BOMBAS

Se utilizan para romper piedras o paredes con grietas, para atacar enemigos que están lejos o para activar interruptores redondos. Ten cuidado: si no la lanzas, te explotará en las manos.



BOTAS DE PEGASO

Mantén presionado el botón para correr más rápido y podrás subir por cuestas que antes eran inaccesibles. También puedes sacarlas partido contra unos bloques azules gelatinosos.



CAPA DE ROC

Para saltar y planear. Pulsa una vez y darás un salto pequeño; mantenlo, y planearás. Si ves una trampilla en un piso superior, ponte debajo y salta para subir. Para bajar, ponte en ella y dale abajo.



BUMERÁN

Lanzándolo conseguirás una doble recompensa: por un lado recoger rupias que permanezcan fuera de tu alcance, y por otro activar palancas.



ARCO Y FLECHAS

El arco puede disparar normal o cargado. Úsalo para atacar enemigos a distancia y para enemigos muy concretos. Hay unos mecanismos en las paredes que solo se pueden abrir con la flechas.

OBJETOS DESBLOQUEABLES

- **Espada Maestra:** Completa el Reino de los Recuerdos.
- **Ataque Huracán:** Completa el Desafío del Héroe.



ENEMIGOS COMUNES



ARMOS

Un enemigo bastante resistente y fuerte. Si quieres vencerlo, ataca y esquiva sin parar, utilizando sobre todo el golpe circular. También puedes atacarle desde lejos con el arco para evitar sus embestidas.



BOMBITE

A este enemigo con forma de bomba le vencerás fácilmente con ataque. Pero ándate con cuidado y no te despistes demasiado, porque explota.



BULBUL

La clave para este enemigos es atacarle varias veces hasta que le quites la parte verde. Con cada golpe, esa parte irá disminuyendo hasta que no le quede nada. Entonces es el momento de dar el golpe final.



CHASER

Se activa al acercarte, así que échate para atrás y cuando vuelva a su posición podrás pasar sin peligro. La Trampa (ver más abajo) tiene un comportamiento muy parecido.



EYEGORE

Para liquidarlo, dispara flechas con el arco haci el ojo cuando lo tenga abierto. No te desesperes y sé paciente, necesitarás bastantes flechazos para terminar con él.



FERROBOLA

Fácil. Espera a que te lance la bola de pinchos y esquívala, entonces ve hacia él y tendrás un momento para atacarle. Repitiendo esta operación podrás acabar con él.



FERRUS

A este enemigo tendrás que atacarle por la espalda ya que se protege con el escudo y es resistente. También puedes utilizar el ataque cargado para atacar mejor.



FLOOR TILE

Esta baldosa se lanza a por ti... y en grupos. Por suerte da tiempo a verla y esquivarla... y basta un espadazo.



GHINI

Que no se te acerque, o te cogerá. Si te ocurre, cambia al otro compañero y ataca con él.



GIBDO

Se lanza contra ti rápidamente, tienen buen ataque a distancia y son resistentes: ataca bastante.



HEIJI

Utiliza la planta de su lomo para camuflarse. Y si te acercas, te ataca. Pero solo necesita un golpe.



HELMASAUR

Utiliza el imán contra él para quitarle el pico metálico. Ahora podrás acabar con él sin peligro.



HIKKUN

Golpéalo con la espada y, cuando se cubra, cógelo. El otro Link se pondrá al otro lado y tira para atrás.



INVOCANTIS

Píllalo por los lados: de frente lanza fuego y desaparece. Si te da, perderás el control. Esquívalo y atácale.



KEESE

De los enemigos más sencillotes que encontrarás. Solo necesitas un golpe para matarlo.



MOBLIN

Puede tener arco o lanza. Esquiva sus ataques y golpéalo varias veces para derrotarlo.



NOKKEN

Atácalo una vez y cógelo. El otro Link se distanciará, entonces tú se lo lanzas y él lo rematará.



OCTOROCK

Esquiva sus bolas y atácale una vez para que no te vuelvan a dar problemas. Sé rápido.



PINCHÓN

Cuando se lancen a por ti, detenlos con el escudo para que se den la vuelta y los golpees con la espada.





PIRANHA

Tendrás que atacarlas desde lejos, por ejemplo puedes utilizar algunas bombas, que salen a cuenta.



ROPE

Esquiva sus rápidos ataques y golpéala sin miramientos para acabar con ella... o te lo pondrá difícil.



RUPEE LIKE

Si te atrapa, pulsa B repetidamente para escapar. Luego atácale con tu espada y aléjate para que no te pille.



RUPIANTE

Saldrá de algunos cofres y tendrás que huir de él. Si te coge, el muy truhán te quitará algunas rupias.



SOLDADO BOMBA

Golpéalo para que se detenga, ponte al lado y dale con los dos Links. Se encenderá la mecha y explotará.



STALFOS

No te dará problemas de los que preocuparte, simplemente caerá derrotado con dos golpes.



TAIL

Esquívalos y golpéalos varias veces con la espada.



TEKTITE

A pesar de la pinta algo terrorífica que tiene, es un enemigo de los que cae con un solo golpe.



TRAMPA

Es prácticamente igual que la Chaser, solo que tiene otros patrones de movimiento. Intenta no activarla.



WINDER

Si atacasa a esta bola de fuego, se dividirá en dos más pequeñas. Dale de nuevo para terminar con ella.



WHISP

Esquivarlos para que no te roben vida o magia. Afortundamante, no van a por ti, sólo vagabundean.



ZOL Y GEL

Se dividirá en dos más pequeños al atacarle. Si te tocan, se te pegaran al cuerpo, así que actúa antes.

ZONAS DE JUEGO

Se componen de dos fases normales y una tercera con un jefe final. Las normales son aleatorias,





GRAN ARBOLEDA

En esta zona tan verde de juego puedes **acumular muchas rupias** si cortas toda la hierba que hay. Ten cuidado con los laberintos y los caminos que tapan las copas de los árboles. Sin duda es el **área de juego más fácil** y con el escenario menos peligroso.

JEFE FINAL Manhandla

Este enemigo tiene tres "cabezas" que hace girar y no deja de abrir y cerrar en todo momento. Verás que los pétalos son de los colores de los Links, así que ataca con el Link del color adecuado. Cuando acabes con las tres, le saldrán una especie de asas a los lados. Para que te dé tiempo a tirar de ellas, uno de los Link tendrá que distraer a Manhandla en el lado contrario, entonces cambia de Link y tira del asa. Como la planta irá hacia el Link que tira, cambia de nuevo y tira del asa que queda. Por último se abrirá la parte central con una flor de un color, elige al Link de ese color y ataca hasta que la derrotes.



GRUTA MISTERIOSA

En esta zona encontrarás **zonas de hielo** que te hacen resbalar y caminos congelados que cuelgan del abismo. También hay **zonas acuáticas** en las que hacerse con muchas rupias si no te importa bucear.

JEFE FINAL Delu Zol

En la primera fase del combate, tendrás que atacarle hasta que salga del bloque de hielo. Cuando se libere, empezará a saltar. Coge las Botas de Pegaso y lánzate a por él empujándole hasta la pared de hielo. Cuando se congele, ataca sin parar hasta derrotarlo. Durante la segunda fase, el enemigo tendrá cuatro esferas de los colores de los Links. El problema es que siempre dejará visible la contraria al Link que tengas seleccionado. Fíjate dónde se encuentra la que quieras atacar y cambia al Link que necesites. Aunque el enemigo la apague, seguirá siendo la misma así que atácalo con la espada hasta que lo derrotes. Pero no olvides mantener una distancia prudencial.



por lo que cada vez que entres puzles, enemigos y caminos saldrán en diferentes lugares.



TRES VOLCANES

Atención porque estamos en una **zona muy peligrosa** en la que la hierba ha dejado paso al fuego. Y aunque se puede apagar con la espada, ten en cuenta que si lo tocas te restará vida. Además hay zonas de lava a las que no te debes acercar, y **raíles para vagonetas** de las que no podrás bajar hasta que llegues al final del recorrido.

JEFE FINAL Great Flame

Vaya, hemos dado con un enemigo saltarín al que además le gusta el fuego, y va dejando muestras por donde pasa. Great Flame escupe unas bolas que son de los colores de tus Links. La idea es golpearla con el Link adecuado; y si fallas, darle con el otro Link hasta que aciertes al enemigo. Lo que ocurrirá entonces es que se dividirá en brasas. Termina con todas ellas y golpea al bicho que sale antes de que se recomponga de nuevo. Por que si eso sucede, tendrás que repetirlo todo otra vez.





PALACIO DE VAATI

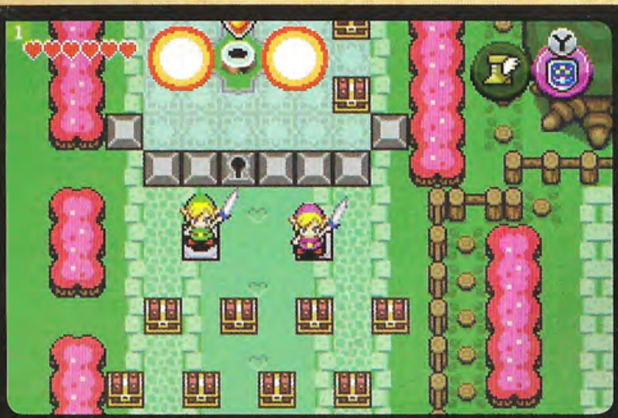
Surge cuando derrotas a los **tres jefes finales** y consigues las **tres llaves de plata**. Para desbloquear la **Puerta de Oro** del palacio, hazte con 3000 rupias en la Gran arboleda, 3000 en Gruta Misteriosa y 3000 en los Tres volcanes. Con las llaves de oro podrás entrar por la 2ª puerta. Aquí podrán salir dos niveles de cualquier zona del juego y luego te enfrentarás a Vaati.

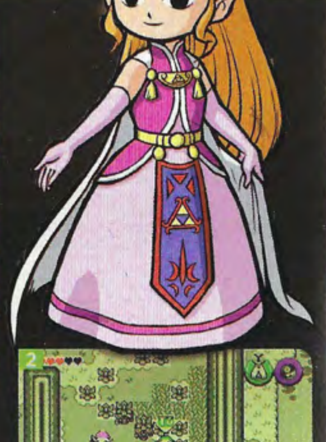
La Puerta del Héroe se desbloquea al terminar El Desafío del Héroe. Consta de 12 zonas, de las que cuatro son los jefes del juego.

JEFE FINAL Vaati

En la primera, equipa la bomba y lánzalas para que las absorba con el tornado. Así terminará en el suelo y le podrás atacar con la espada. En la segunda fase está en el suelo con dos "brazos" y dos flores al final de cada uno. Al abrirlas, enseña pétalos de los colores de tus Links. Ponlos en el orden adecuado y golpea sin parar. Repítelo hasta que cambie y se ponga unas

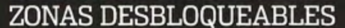








ZONAS DESBLOQUEABLES



Reino de los Recuerdos

Se desbloquea al vencer a Vaati por primera vez. También tiene 3 puertas, como el Palacio de Vaati, solo que esta vez cada puerta está basada en un juego de la saga. Aquí encontrarás tres fases, pero a diferencia de las otras la tercera es una fase normal y no hay jefes finales. Estas fases son más largas y complejas que las cuatro normales. Además saldrán enemigos en mayor número.

- La puerta de Plata homenajea al juego *A Link to the Past*. Sus zonas son el Castillo de Hyrule exterior, interior y los Bosques Perdidos. (1)
- La puerta de Oro rinde homenaje a *Link's Awakening*. Las zonas son Mysterious Woods y Goponga Swamp, Tal Tal Heights y por último Tail Cave. (2)
- La puerta del Héroe es un tributo a *The Legeng of Zelda* y transcurre en el Campo, Bosques Perdidos y Cementerio y el Calabozo 1. (3)

Desafío del Héroe

Se desbloquea cuando sumas 30000 rupias en total durante tu partida. Aquí también hay tres puertas diferentes y necesitarás las llaves que has conseguido en los niveles anteriores. Cada puerta lleva a una versión oscura de las zonas del juego, pero la última siempre será en el Palacio de Vaati. Estos niveles son los más complicados del juego.

- La Puerta de Plata lleva a dos zonas de la Arboleda oscura y al palacio de Vaati.
- La Puerta de Oro lleva a dos zonas de la Gruta misteriosa oscura y al palacio de Vaati.
- La Puerta del Héroe lleva a dos zonas de los Tres volcanes oscuras y al palacio de Vaati.

